

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL POWTOON PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PROMOSI PRODUK KELAS X PEMASARAN SMK NEGERI MOJOAGUNG

Andis Meianti

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: andismeianti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung, kelayakan media pembelajaran, respons siswa terhadap media pembelajaran, dan efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar respons siswa, dan lembar evaluasi tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 92,00% dengan kategori sangat layak, nilai kelayakan validasi ahli media sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, nilai respons siswa sebesar 88,29% dengan kategori sangat baik, dan efektivitas media pembelajaran diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0.000 yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual *PowToon* dengan hasil belajar siswa media konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Audio Visual, *PowToon*, Promosi.

Abstract

The purpose of this research is to find out the process of developing learning media based on PowToon audio visual of the basic competency of applying product promotion class X Marketing SMK Negeri Mojoagung, the advisability of learning media, students' response to learning media, and the effectiveness of learning media based on PowToon audio visual. This research used the ADDIE development model procedure consisting of analysis, design, development, implementation, evaluation. The research instruments used were validation sheet of substantial expert, validation sheet of media expert, students' response sheet, and formative evaluation test sheet. The Result showed value of substantial expert validation was 92.00% with excellence category, the advisability value of media expert validation was 93.33% with excellence category, students' response value was 88.29% with very good category, and effectiveness of learning media obtained by Sig. (2-tailed) 0.000 which means there is a significant difference in student learning outcomes by using PowToon audio visual media and students' learning outcomes of conventional media. Thus, learning media based on PowToon audio visual of the basic competency of applying product promotion class X Marketing SMK Negeri Mojoagung is advisable to be used as alternative media learning

Keywords: Audio Visual Media, *PowToon*, Promotion.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan erat hubungannya dengan peningkatan kualitas pendidikan yang ditawarkan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan pembaruan dalam bidang pendidikan seperti diterapkannya sistem pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013, di mana pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa dituntut berperan aktif dalam berlangsungnya pembelajaran. Peran guru menjadi

penting karena guru merupakan elemen yang berinteraksi langsung dengan siswa.

Guru berfungsi untuk memberikan pengalaman baru pada siswa yang dapat dicapai melalui inovasi pembelajaran, hal ini selaras dengan UU nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang intinya bahwa guru yang profesional adalah mereka yang senantiasa mencari dan menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui inovasi belajar mandiri. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan mengembangkan kemampuan menerapkan media pembelajaran dengan

memanfaatkan hasil dari perkembangan teknologi guna mengoptimalkan pencapaian tujuan. Media pembelajaran ikut andil dalam keberhasilan dalam proses belajar karena dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisa yang diperoleh setelah penulis melakukan observasi pada studi pendahuluan di SMK Negeri Mojoagung, penggunaan media pada mata pelajaran *Marketing* didominasi oleh media konvensional yaitu media papan tulis. Ketika guru mencatat materi di kelas, sebagian siswa memberikan respons tidak mencatat dan ramai di kelas, terdapat siswa yang bermain telepon genggam saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran lain yang digunakan adalah *Power point*, namun penggunaannya terhitung jarang karena membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyusun materi ke dalam media *power poin*. Di samping itu, metode pembelajaran yang digunakan dalam mengajar mata pelajaran *Marketing* pada kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung adalah metode ceramah.

Observasi dilakukan pula pada fasilitas yang tersedia pada setiap kelas untuk mendukung pembelajaran berdasar kurikulum 2013. Hasil observasi fasilitas di sekolah sudah diberikan dengan baik seperti laboratorium serta fasilitas di setiap kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung sudah dilengkapi dengan LCD (*Liquid Crystal Display*) dan *projector* yang berfungsi dengan baik. Fasilitas tersebut merupakan media pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi, namun penggunaannya masih belum dioptimalkan sebagai media penyampaian pelajaran.

Berdasar beberapa permasalahan di atas maka perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Swank (2011) dalam Ashaver (2013) menyimpulkan bahwa efektivitas siswa dalam mencerna pelajaran adalah 40% berdasar pada pengalaman visual, 25% berdasar pada pendengaran, 17% pada sentuhan, 15% pada sensasi organik, dan 3% pada aroma rasa. Pernyataan tersebut secara garis besar menyatakan bahwa penerimaan informasi bagi peserta didik sebagian besar dipengaruhi oleh penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Media pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah media audio visual.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan penulis adalah media audio visual. Media tersebut dikembangkan berbantu layanan *Powtoon*. Graham (2015) *PowToon* adalah layanan *freeware* atau program *online* presentasi gratis yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna internet. *Powtoon* dipilih karena memiliki berbagai fitur visual dan audio. Fitur-fitur yang tersedia dapat memberikan daya tarik tampilan presentasi yang lebih santai serta dapat membangkitkan minat siswa untuk memperhatikan.

Penelitian terdahulu yang terkait pengembangan media audio visual yang menunjukkan adanya pengaruh pengembangan media audio visual Secer (2015), Thomas dan Israel (2014), Rupawati (2017) hasil temuan menunjukkan bahwa adanya pengaruh dalam pengembangan dan penerapan media audio visual. Penelitian yang dilakukan Rahmatullah (2011) menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual tidak ada pengaruh dan perbedaan terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE terdiri dari tahap (*analyze*), (*design*), (*development*), tahap (*implementation*), (*evaluation*). Subjek penelitian siswa kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. Desain uji coba yang dilakukan terdiri dari ujicoba terbatas pada 20 siswa untuk mengetahui respons siswa, dan ujicoba lapangan menggunakan metode eksperimen desain *Control-group post test only design* pada dua kelompok kelas untuk menilai efektivitas media. Kelas eksperimen pada kelas X Pemasaran 1 diperlakukan menggunakan media *PowToon*, dan kelompok kontrol pada kelas X Pemasaran 2 menggunakan media konvensional.

Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket respons siswa menggunakan penilaian skala Likert, serta instrumen yang terakhir *posttest* berupa tes formatif.

Teknik analisis data berdasar pada lembar validasi dan angket respons siswa diperoleh melalui rumus:

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor} \times \text{jml skor responden} \times 100\%}{\text{Skor tertinggi}}$$

Hasil perhitungan menunjukkan kelayakan berdasar pada kriteria interpretasi berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2015)

Suatu media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh nilai hasil validasi berdasarkan interpretasi skor kelayakan >60%.

Teknik analisis data untuk *Posttest* atau tes formatif diolah menggunakan analisis Uji t untuk mengetahui perbedaan hasil tiap kelompok kelas berbantu SPSS *for windows* 16.0

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk mengembangkan media pembelajaran. Prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, development, design, implementation, evaluation*.

Tahap analisis diperoleh data penggunaan media pembelajaran masih belum bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi, sedangkan di setiap kelas sudah difasilitasi media pendukung seperti LCD dan *projector* yang baik. Selain itu mata pelajaran *Marketing* merupakan mata pelajaran pada struktur kurikulum terbaru sehingga minimnya referensi materi dan media bagi guru. Serta analisis pada siswa siswa diketahui bahwa siswa memperoleh hasil belajar sebagian besar belum mencapai KKM. Dari segi keaktifan siswa dalam memperhatikan kurang karena masih banyak yang kurang fokus dalam proses belajar mengajar seperti mengobrol di dalam kelas dan bermain telepon genggam saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut dirasa karena kurangnya stimulus bagi siswa terkait media pembelajaran yang digunakan.

Tahap perancangan atau desain memerlukan beberapa tahapan yaitu merumuskan butir isi yang terdiri materi dan soal. Materi yang dirancang terdiri dari sub pokok materi dari kompetensi dasar menerapkan promosi produk yaitu pengertian promosi, tujuan promosi, dan bauran promosi. Setelah penyusunan materi, selanjutnya adalah merumuskan soal sejumlah 20 butir soal. Kedua, menentukan media yang sesuai didasarkan pada kebutuhan siswa yaitu media yang lebih inovatif dan menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa. Media pembelajaran dikembangkan melalui layanan gratis Online atau *freeware* yaitu *PowToon*. Ketiga, mendesain media audio visual dirancang berdasarkan konsep yang telah ditetapkan yaitu menyajikan media dikemas dalam ilustrasi animasi dan diperkuat dengan audio. Perancangan media ini mulai dari aspek tampilan yaitu *template*, warna, karakter animasi, tulisan dan suara yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap pengembangan, Media yang telah dirancang pada tahap desain dengan penggabungan sumber daya audio dan visual menghasilkan sebuah media pembelajaran setelah melalui perancangan menggunakan layanan *PowToon*. Hasil dari media ini adalah video dengan format *.mp4* yang kompatibel diputar menggunakan media baik *PC* maupun media lainnya. Media yang sudah jadi dikemas dengan *compact disk* (CD). Proses Validasi dan Revisi. Sebelum diuji cobakan untuk mengetahui respons dan hasil belajar siswa SMK Negeri Mojoagung, media pembelajaran audio visual *PowToon* akan dilakukan penilaian validasi oleh ahli materi dan ahli

media yang digunakan untuk revisi media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan uji coba dilakukan dua tahap yaitu uji coba terbatas yang dilakukan pada 20 siswa untuk menilai kelayakan media. Dan uji coba lapangan dilakukan menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon*. Uji coba lapangan dilakukan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media audio visual *PowToon* yaitu siswa kelas X Pemasaran 1, dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan yaitu siswa kelas X Pemasaran 2. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini, setelah materi diajarkan, akan diberikan tes formatif untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut. Perlengkapan yang digunakan dalam implementasi adalah laptop, LCD dan *projector*, serta media audio visual.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui respons siswa baik dari segi respons terhadap media pembelajaran yang dapat diketahui melalui angket respons siswa dan efektivitas media pembelajaran yang dapat diketahui melalui tes formatif yang diberikan kepada siswa berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Angket respons siswa akan menghasilkan penilaian kelayakan media pembelajaran audio visual *PowToon* berdasar pada jawaban siswa. Tes formatif berisi 20 butir soal yang dikerjakan siswa menghasilkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat diketahui perbedaannya.

Kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* dilihat dari hasil validasi instrumen penelitian yang terdiri dari kelayakan materi, media dan respons siswa.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Para Ahli

No	Keterangan	Presentase	Kriteria
1	Validasi Materi oleh Dosen	92,00%	Sangat Layak
2	Validasi Materi oleh Guru	92,00%	Sangat layak
2	Validasi Media	93,33%	Sangat Layak
Rata-rata		92,44%	Sangat Layak

Sumber: data diolah Penulis (2018)

Validasi ahli materi sebelum memperoleh nilai validasi, dilakukan terlebih dahulu pemberian saran atau perbaikan dari ahli materi. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yaitu penggunaan istilah yang sederhana dan penyertaan daftar pustaka atau sumber yang terkait materi. Sedangkan pada ahli media, saran dan perbaikan yang diberikan meliputi memperpanjang durasi sehingga siswa mendapat waktu yang lebih banyak untuk mencerna materi. Revisi selanjutnya penggunaan huruf

terlalu bervariasi, perlu dikurangi dan penggunaan huruf yang mudah dibaca, serta penyajian antara audio dan unsur kalimat dan gambar harus sesuai dan penyajiannya.

Berdasar dari hasil validasi media dan materi pada media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* memperoleh nilai kelayakan yang sangat tinggi. Secara keseluruhan, perolehan nilai atau skor kelayakan validasi ahli materi 92,00% dan ahli media mencapai 93,33% dan berdasar dari kriteria interpretasi skor kelayakan dapat dikatakan media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* memiliki kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung.

Respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* diperoleh dari hasil angket respons siswa skala Likert yang diisi oleh 20 siswa Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. Berikut hasil rekapitulasi angket respon siswa:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Kualitas Isi	91,00%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	88,00%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	87,50%	Sangat Baik
Rata-rata		88,29%	Sangat Baik

Sumber: data diolah Penulis (2018)

Berdasar dari aspek-aspek yang dinilai dalam angket respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* memperoleh nilai yang sangat baik. Secara keseluruhan, perolehan nilai atau skor angket respons siswa mencapai 88,29% dan berdasar dari kriteria interpretasi skor dapat dikatakan media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* memiliki kategori respon sangat baik.

Efektivitas media pembelajaran diukur menggunakan tes formatif atau *postest* yang diberikan pada siswa pada uji coba lapangan menggunakan metode eksperimen pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan media *PowToon* dan pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan atau menggunakan media konvensional. Tes formatif terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang diberikan dan diisi setelah pemberian pengajaran baik pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol untuk menilai keberhasilan media pembelajaran dan perbedaan antara hasil belajar antara kelas eksperimen memakai media pembelajaran audio visual *PowToon* dan kelas kontrol media konvensional. Hasil tiap kelompok kelas akan diuji menggunakan Uji t atau Uji Beda menggunakan bantuan SPSS 16.0 *for windows*.

Tabel 4. Independent Sample t Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of The Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.729	.397	-5.146	62	.000	-7.03125	1.36649	-9.76282	-4.29968
	Equal variances not assumed			-5.146	60.965	.000	-7.03125	1.36649	-9.76374	-4.28976

Sumber: data diolah Penulis (2018)

Hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan rata-rata keseluruhan, di mana kelas eksperimen secara keseluruhan memperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,22 dapat dikatakan di atas KKM yaitu 75. Kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil belajar keseluruhan sebesar 72,19. Perolehan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan perolehan hasil belajar kelas kontrol. Berdasar hasil Uji t, Independent Sample t Test diperoleh hasil bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, Di mana nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh kurang dari 0,05. Data hasil belajar antar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol dan adanya perbedaan yang signifikan dari nilai tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual *PowToon* efektif digunakan dalam memberikan pemahaman yang lebih dan pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Pembahasan

Proses Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran audio visual *PowToon* menggunakan model pengembangan ADDIE dan telah dilaksanakan sesuai tahap tersebut.

Tahap analisis diketahui permasalahan atas kebutuhan siswa kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung terhadap media pembelajaran yang digunakan masih belum sepenuhnya mampu memberikan pemahaman yang lebih serta menimbulkan respons kurangnya antusias siswa. Di lain sisi setiap kelas sudah didukung oleh fasilitas teknologi yang memadai. Setyosari (2009) media pembelajaran berbasis teknologi memiliki tempat lebih besar dan strategi untuk membentuk pemahaman siswa lebih dalam lagi.

Tahap perancangan dilakukan beberapa kegiatan yaitu penyusunan materi, soal dan desain media audio visual *PowToon* semenarik mungkin. Menurut Arsyad (2017) bahwa media audio visual apabila dirancang dengan baik dapat membawa dampak yang dramatis sekaligus meningkatkan hasil belajar. Wisnarni (2017) penggunaan media *PowToon* dapat memberikan motivasi belajar siswa.

Tahap pengembangan dilakukan sebelum dilaksanakan penelitian di kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan valid dari media pembelajaran sehingga siap untuk digunakan dalam penelitian. Hal tersebut selaras dengan Ghofur (2012:123) yang mana media pembelajaran hendaknya telah mempunyai status valid sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual *PowToon* divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media bertujuan untuk memperoleh kelayakan. Pada ahli materi sebelum memperoleh kelayakan dibutuhkan revisi satu kali karena secara umum materi sesuai dengan apa yang akan diajarkan, masukan yang diberikan oleh validator materi yaitu menyarankan untuk menambahkan lembar daftar pustaka dan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami atau sederhana.

Kemudian berdasar pada validasi ahli media sebelum dikatakan media layak dan valid untuk digunakan. Beberapa masukan yang diberikan validator media yaitu pemberian judul pada pembukaan sup materi, pemberian nomor pada materi yang terdiri dari beberapa poin, memperbaiki penggunaan *font* yang konsisten pada setiap *slide*, mengatur agar tampilan antara suara dan gambar serasi dalam penyajiannya, serta perlunya memperhatikan area aman dalam merancang media agar penyajiannya terkesan proporsional.

Tahap implementasi produk media telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Implementasi media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* diuji coba dua tahap yaitu *pertama* uji coba terbatas pada 20 siswa X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran. Selanjutnya adalah uji coba lapangan menggunakan metode eksperimen pada kelompok kelas eksperimen yaitu kelas X Pemasaran 1 dan kelompok kelas kontrol yaitu kelas X Pemasaran 2. Kelas eksperimen pada kelas X Pemasaran 1 berjumlah 32 siswa yang diberikan perlakuan mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon*. Kelas kontrol pada kelas X Pemasaran 2 berjumlah 32 siswa yang tidak diberikan perlakuan yaitu hanya mengajar menggunakan media pembelajaran yang biasa dilakukan yaitu media papan tulis. Setelah itu siswa diberikan tes formatif berjumlah 20 butir soal pilihan ganda dan hasilnya digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran.

Pada tahap evaluasi yang berupa respons siswa dan efektivitas media pembelajaran. Respons siswa untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran melalui pengisian angket respons siswa. Analisis data angket respons siswa menggunakan penilaian skala Likert dan

diolah menggunakan deskriptif kuantitatif berdasarkan kriteria interpretasi skor dari Riduwan (2015:15). Berdasar hasil penelitian respons memperoleh hasil respons siswa yang tinggi dengan kategori sangat baik, menurut Kannah (2016) hasil angket respons siswa memiliki nilai yang sangat tinggi karena dipengaruhi oleh tepatnya pemilihan media pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan materi diperoleh melalui ahli media dosen dan guru pengampu mata pelajaran. Hasil kelayakan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis audio visual ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek kualitas isi, aspek kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Berdasar dari hasil penelitian didapatkan rata-rata keseluruhan aspek memperoleh hasil presentasi kelayakan dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh Pangestu (2017) yang memperoleh hasil kelayakan materi dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasar hasil di atas, simpulan bahwa materi mata pelajaran *Marketing* kompetensi dasar menerapkan promosi produk yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* dapat dikatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelayakan media media diperoleh melalui hasil kelayakan dari ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek kualitas isi, aspek kualitas teknis, aspek kegrafikan, dan aspek kualitas instruksional. Berdasar dari hasil penelitian didapatkan rata-rata keseluruhan aspek dalam validasi ahli media diperoleh hasil kelayakan dengan kategori sangat layak. Hal tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh Syafitri (2015) bahwa pengembangan media multimedia *PowToon* memperoleh hasil kelayakan media dengan kategori sangat layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Maka simpulan dari uraian diatas bahwa media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* layak dan valid digunakan dalam pembelajaran

Respons Siswa

Respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* diperoleh melalui hasil analisis uji coba terbatas. Hasil respon siswa ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek kualitas isi yang terdiri dari kesesuaian materi memperoleh kelayakan dengan kriteria sangat baik. aspek kualitas instruksional terdiri dari kejelasan, kemudahan belajar, kualitas memotivasi, dan minat/perhatian siswa memperoleh kriteria sangat baik. Pada aspek kualitas teknis terdiri dari penggunaan bahasa, teks, dan istilah memperoleh kriteria sangat baik. Hal tersebut selaras dengan penelitian Sari (2017) menyimpulkan

bahwa media sangat layak digunakan dan diterima baik oleh siswa.

Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media *PowToon* diperoleh dari hasil analisis uji coba lapangan menggunakan metode eksperimen. Hasil menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol serta memiliki perbedaan yang signifikan jika dilihat dari hasil uji beda. Simpulannya media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat memberikan hasil yang lebih baik dan perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hasil ini mendukung penelitian yang dilakukan Dwijayanti, dik (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual lebih memberikan perolehan nilai yang lebih baik serta adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar pada hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut; (1) Pengembangan media pembelajaran melalui tahap pengembangan ADDIE meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). (2) Kelayakan materi memperoleh nilai sebesar 92,00%. Kelayakan media memperoleh nilai sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas X Pemasaran. (3) Respons siswa diketahui menunjukkan nilai rata-rata 88,29% dengan kategori sangat baik, siswa memberikan respons yang positif dan menerima dengan sangat baik. (4) Efektivitas media pembelajaran menggunakan metode eksperimen menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji t menunjukkan ada perbedaan yang signifikan perolehan nilai kedua kelas tersebut.

Saran

Berdasar pada hasil analisis data dan simpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut; (1) Media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* dapat dikembangkan lebih lanjut pada sub materi yang lain karena pada penelitian ini hanya menggunakan 3 sub materi saja yaitu pengertian promosi, tujuan promosi, dan bauran promosi. (2) Media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* dapat dikembangkan lebih lanjut pada kompetensi dasar yang lainnya dari mata pelajaran *Marketing*. (3) Media pembelajaran berbasis audio visual *PowToon* dapat dikembangkan lebih lanjut untuk didesain lebih interaktif dengan memasukkan soal langsung ke

dalam media dan menggunakan visualisasi secara 3D. (4) Penelitian selanjutnya, sebaiknya melakukan uji coba secara luas misalnya lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ashaver, Doosuur, Sandra Mwuese Igyuve. 2013. *The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in State-Nigeria*. Journal of Research & Method in Education. Vol. 1, Issue 6. Pp 44-55.
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Malang: UM Press.
- Dwijayanti, Renny, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis. Universitas Negeri Jakarta, Vol. 6 (1): hal. 46-51.
- Givenchy, Claudia J.C. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Tutorial Animasi 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X-APK 4 Di SMK Ketintang Surabaya". Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa.
- Graham, Bruce. 2015. *Power Up Your PowToon Studio Project*. UK: Packt Publishing, Ltd.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rupawati, Dwi. dkk. 2017. *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*. Jurnal Universitas Sebelas Maret.
- Secer, Sule Y. E. et al. 2015. *Investigating the effect of audio visual materials as warm-up activity in Aviation English courses on students' motivation and participation at high school level*. Procedia Social and Behavioral Sciences. No.199: Pp 120-128.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005. *Guru dan Dosen*. Jakarta.
- Zhang, Dongsong. et al. 2006. *Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness*. Journal Information & Management. Vol. 43: pp. 15-27